

UNIVERSIDAD  
CASA GRANDE



Facultad de  
Ecología Humana,  
Educación y Desarrollo

**UNIVERSIDAD CASA GRANDE**  
**FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA, EDUCACIÓN Y**  
**DESARROLLO**

# **BIBLIOTECA INFANTIL**

**Autor.-**

Surya Cuan Saquicela

Trabajo final para la obtención del Título Licenciado en Educación Inicial, con mención  
en Educación Especial.

Guayaquil, Enero del 2015.

UNIVERSIDAD  
CASA GRANDE



Facultad de  
Ecología Humana,  
Educación y Desarrollo

**UNIVERSIDAD CASA GRANDE**  
**FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA, EDUCACIÓN Y**  
**DESARROLLO**

# **METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA**

**Autor.-**

Surya Cuan Saquicela

GUÍA

Marisabel Manrique

ASESOR

Enrique Rojas Sánchez

Trabajo final para la obtención del Título Licenciado en Educación Inicial, con mención  
en Educación Especial.

Guayaquil, Enero del 2015.

## Resumen

Dentro de Kamuk se dará una metodología de enseñanza totalmente constructivista, con un conjunto de salas lúdicas que estimularán la lectura de una manera diferente, a través de actividades, juegos novedosos promoviendo siempre un aprendizaje en el niño. Es muy importante que tanto el personal que trabajará como el público que lo visitará conozcan su metodología de aprendizaje, donde los niños construirán su propio aprendizaje a través de experiencias totalmente lúdicas e interactivas considerando el contexto tecnológico como parte del aprendizaje en los niños de hoy. Estas experiencias serán vividas mediante las historias leídas por ellos.

Descriptor: Biblioteca infantil, lectura, aprendizaje, experiencial, actividades lúdicas, constructivismo.



## Índice

Resumen del proyecto grupal	1
Propuesta metodológica de enseñanza de Kamuk	9
Reflexión Personal	22
Referencias bibliográficas	23
Bibliografía	24
Anexos	25

## **Resumen del proyecto grupal**

Kamuk nace con la idea de diseñar la primera biblioteca interactiva en Guayaquil, luego de realizar en dicha ciudad un análisis de investigación se encontró que existen pocos y pequeños espacios dedicados a la lectura para niños, los cuales son adaptaciones dentro de las bibliotecas o librerías para adultos. En Guayaquil existen muy pocos espacios culturales, de entretenimiento y de fácil acceso que aporten al desarrollo de los niños.

Poco a poco la propuesta del proyecto de biblioteca infantil fue dando un giro y creciendo cada vez más, al punto de llegar a convertirse en la concepción de un lugar único e interactivo permitiendo de una nueva manera acercar a los niños a la lectura, conectarlos con la creación y el gusto de las historias y las palabras. Kamuk será un espacio donde la lectura se dará por medio de una experiencia totalmente lúdica e interactiva considerando el contexto tecnológico como parte del aprendizaje en el mundo de hoy. Este lugar se convertirá en la principal opción de visita de las familias, no solo del país sino de otros países. En resumen es el proyecto modelo del primer parque temático de la lectura interactiva.

Concebir un espacio donde los niños se entusiasmen e interactúen con las historias es el objetivo general del proyecto de biblioteca infantil. Para lograr este gran objetivo, se ha realizado una investigación para conocer museos interactivos, bibliotecas innovadoras, escuelas experimentales, lugares de entretenimiento de diferentes países de todos los continentes, como: Argentina, Brasil, Estados

Unidos, Europa, entre otros. Estos fueron una guía para establecer y definir qué debe tener este nuevo lugar para lograr ser extraordinario y poder brindar excelentes beneficios a los niños de nuestra ciudad y del país, sin la necesidad de realizar grandes gastos para ir a otro lado del mundo, y a su vez especificar de qué de una forma entretenida los niños pueden conocer las historias que narran los libros.

A partir de este descubrimiento y análisis de resultados nace Kamuk, donde el niño aquí vive su propia historia; un parque temático de la lectura interactiva o mejor aún de las historias, que junto con la tecnología, estas historias, palabras, ideas y conocimiento; el niño cree, imagina y se divierte a través de todas estas experiencias vividas convertidas en aprendizajes significativos. Esto ocurre cuando el niño necesita hacer propia una experiencia para que esta se transforme en aprendizaje, es un conocimiento de enseñanza en el niño ya que él va explorar y descubrir cosas por sí solo a través de los sentidos. Para favorecer de mejor manera esta oportunidad es muy importante el desarrollo de los niños, en este mundo mágico. Y a su vez involucrar de manera directa a los padres, para que ellos participen de las experiencias que vivirán sus hijos al visitar y explorar la biblioteca.

Este lugar está pensado para atender a niños de todos los niveles socioeconómicos, donde todos puedan tener la experiencia y acercamiento a la lectura de una manera lúdica, por lo que se trabajará con las escuelas, haciendo contacto con los más pequeños y de de esta manera sean ellos los que motiven a sus padres a ser llevados nuevamente y acompañados a Kamuk en otros momentos

fuera de clases. Es aquí donde entra el tema de la inclusión a la diversidad, pues las actividades serán pensadas en grupos considerando para que todos puedan interactuar entre sí. Al mismo tiempo se tendrá presente en la planificación de las actividades a los niños de otras ciudades y países, ya que Kamuk busca incluir a las familias de otros lugares del mundo.

Para garantizar la visita de familias a la biblioteca se ha decidido que el lugar debe abrir de martes a domingo en horario completo, es decir, de 08H00 a 20H00, con el propósito de atender a segmentos como las escuelas, instituciones educativas y fundaciones matutinas y vespertinas, y a familias cuyos padres tiene obligaciones laborales, y por ende complicación de tiempo. Es necesario que la biblioteca tenga un día libre para dar tiempo al personal para realizar diferentes tareas necesarias y llevar a cabo de manera adecuada las actividades que Kamuk propone, además del mantenimiento de la institución y del material de la misma.

En la infraestructura y organización del espacio de Kamuk será un lugar fuera de lo convencional, que interese y llame la atención a todo el público desde el exterior y que, por cómo se ve, motive a los niños y a sus familias a ser parte de nuestra familia Kamuk. La decoración interna será colorida, brindará calidez y tendrá diferentes texturas. Para ingresar a este gran lugar interactivo, primero se atraviesa el área de información, donde se dará una pequeña introducción y explicación de lo que se encontrará en Kamuk, luego de esta área, estará la estructura de la biblioteca, la cual tendrá forma de dona, contará con cinco áreas ubicadas una a continuación de la otra, cuyas entradas estarán en la parte exterior de la estructura y las salidas convergen en la plaza interior de la estructura; en el



centro, punto de encuentro de cada salida, estará la zona de elección de libros, lectura y la cafetería.

Estos cinco espacios responden a diferentes temáticas. Cada sala o espacio temático estarán determinados por un libro guía. Es decir un libro fundamental de la lectura infantil que va marcando la pauta de la experiencia. Los libros guía de cada sección van cambiando cada dos meses para dar la posibilidad de ser explorados en su totalidad. Los espacios son: Sala Mini Piruetas, espacio dedicado a los niños de cero a dos años en donde se estimulará a los niños en todos los sentidos y con ellos se trabajará con las historias orales propias de esta edad; Sala Caja Artística: un espacio en el que está involucrado el teatro, música y arte. El libro guía que marca la pauta es: El Flautista de Hamelin; Sala Vida Natural, área que abarca diferentes ecosistemas y puede ser abordado con libros guía como El libro de la selva, El jardín secreto, Viaje al centro de la tierra o La isla del tesoro; Sala Mini Genios: donde se trabajarán experimentos y descubrimientos guiados por un libro al estilo de las aventuras de Sherlock Holmes, Alicia en el país de las maravillas o Frankenstein; Sala Cápsula Espacial, lugar donde se podrá explorar el espacio y la ciencia ficción con los libros guía al estilo de El Principito o de La tierra a la luna.

Asimismo, dentro cada una de las salas, los niños dispondrán de dispositivos sonoros por varias partes, con parlantes y en otros con audífonos escondidos en un árbol, en un túnel, en una cueva o en una vitrina de experimentos, donde se oye la narración del libro. A su vez habrá tablets dispuestas por diferentes rincones con juegos interactivos todo acerca de la historia

que se está viviendo. Para acceder a ciertos juegos de la sala o cosas más comunes como resbaladeras o túneles deben responder contraseñas que están basadas en preguntas del libro guía, como si fuera una trivia gigante de aprendizaje y diversión. A la salida de cada área se encontrarán también con pantallas grandes que contendrán los libros relacionados a la temática de la sala, el niño puede elegir un libro físico que será descargado a través de un túnel llamativo y luminoso. Dichos libros pueden ser leídos en la sala erase una vez que es el centro común de Kamuk.

El propósito de todos estos espacios es que el niño tenga la oportunidad de conocer cada sala, y que al llevar a cabo las actividades se sienta motivado a buscar un libro, donde el pueda indagar mas sobre el tema y la experiencia que tuvo. O por lo contrario, al descubrir y elegir un libro interesante en la zona de lectura, y esté lo incentive a visitar otra área para tener la experiencia de lo leído. El Parque Temático de Lectura Interactiva debe estimular que el interés por leer trascienda la visita. Es por eso que se desarrollará un “Lector/Medidor Digital” que puede tomar la forma de muñequera, anillo o elemento tipo SpyKids para que el niño lo lleve puesto sin interrumpir sus acciones.

Este “Lector” es un dispositivo que registra las interacciones que el niño va haciendo dentro de Kamuk y generará una bitácora de la visita, de tal forma que identifica y graba con qué historias interactuó (y de cuáles leyó) el visitante; por ejemplo, interacción táctil con Viaje al Centro de la Tierra, experiencia sensorial con el Principito, etc. A la salida, este “lector” identifica las historias con las que hizo contacto el visitante y las presenta en un panel digital para que el chico

seleccione una de las obras que le será enviada a la tablet o móvil de los padres para leer en la casa.

La ubicación de estas áreas dan como resultado el centro, este espacio será el punto de salida en común de todas las áreas, en donde todas ellas se unen en un solo lugar, donde se encontrarán sillas, cojines, puffs, entre otros elementos, para la comodidad de los niños al momento de escoger un libro. Afuera de la estructura estarán las zonas verdes como el jardín, el huerto, el parque, para que los niños estén en contacto con la naturaleza y puedan realizar actividades que de manera indirecta concientice en el cuidado y respeto al medio ambiente; en las áreas verdes también estará ubicado el Gift shop, donde los visitantes podrán adquirir recuerdos de esta gran experiencia.

Las fachadas de cada área serán llamativas, no solo estarán pintadas, también tendrán elementos que sobresalgan de la pared, con mini happenings, haciendo cada área interactiva y atractiva para los niños, por ejemplo: en el área Caja Artística estará una guitarra gigante que cada hora se tocará sola y las notas musicales a su lado se moverán; además, la entrada para el área será un teclado gigante, y al momento de que cada tecla sea pisada por los niños estas sonarán (los adultos tendrán otro pasillo). Otro ejemplo es el área Mini Piruetas, la cual tendrá como entrada una piscina de pelotas, por la que deberán pasar tanto los niños como los adultos, y tendrá en la pared unos tubos grandes de colores por donde saldrán burbujas grandes hechas de glucosa y sabor.

Cada área tendrá su entrada llamativa y algún elemento que llame la atención del público. En las distintas áreas contarán luces, texturas, olores, que estimulen a los niños de una manera multisensorial, brindando un aporte favorable al desarrollo de niños con alguna necesidad especial. De esta manera Kamuk se convierte en un espacio de aprendizaje infantil inclusivo. Cada área tendrá un profesional experto en el tema, quien será el guía de la sala y llevará puesto un disfraz. Además será quien compartirá información y provocará interés de los visitantes para conocer más acerca del tema, quien llevará a cabo y dirigirá las actividades, y será el responsable de vincular las actividades con las historias de los libros.

Con las diferentes actividades en cada área se fomentará en los niños los valores que los llevará a interiorizar de manera indirecta lo que es mantener una buena convivencia con los demás. Es importante enfatizar en lo cultural y la diversidad. Lo que es ser un buen ciudadano, poniéndose en el lugar del otro, ser empático, respetar y convivir con las diferencias y particularidades de los demás; conocer y respetar distintas culturas, quererse uno mismo para querer al otro; saber expresarse con las palabras adecuadas. Estar en contacto con la naturaleza, amarla para poder cuidar y respetar el entorno en el que se vive. Querer a su país y sentirse propio de él; respetar a la comunidad en la que vivimos. Tener sentido de justicia y honestidad cumpliendo así los deberes y derechos de cada uno.

Kamuk tiene gran interés en fomentar el arte nacional, es por esto que existirán convenios con otros programas y personajes. Uno de estos será la invitación a escritores infantiles ecuatorianos, como Margarita Barriga o María

Fernanda Heredia para tener una tarde de lectura; así como tener el museo de los títeres de Ana Von Buchwald dentro del establecimiento y contar con la aplicación, TitiriVon, que se encontrará en los dispositivos electrónicos de la biblioteca; además de contar con organizaciones e instituciones que dicten talleres que fomenten el arte y la cultura, como por ejemplo la Fundación Narices Rojas.

## **Propuesta metodológica de enseñanza de Kamuk**

La lectura es una actividad muy importante y útil, porque por medio de ésta descubren mundos maravillosos y muchas veces desconocidos; fomentando así la imaginación y dando como resultado una riqueza cultural muy necesaria en todos los ámbitos de la vida. Con la lectura desarrollamos las capacidades cognitivas, formamos el intelecto y construimos conocimientos básicos en los niños.

Permite tener una mayor interacción con el mundo, acostumbrándolos a conocer nuevas historias acerca de cualquier tema, aprenden nuevas palabras, es decir se fortalece y aumenta su léxico, se expresan mejor y escriben mejor. Explorando y aprendiendo por su cuenta desarrollan independencia y autosuficiencia.

No afecta que herramientas se utilicen para realizar esta actividad, pueden ser estas, físicas o virtuales. Vaca, J. & Hernández, D. (2006) nos dicen que no importa mediante que instrumento se practiquen, sino lo importante que sean consideradas, investigadas y profundizadas ambas limitándose al tema de la lectura, p.107. Ambas herramientas son esenciales para el desarrollo de los niños, es parte del proceso de aprendizaje, estas estimularán la creatividad, aportarán a la relajación y facilitarán la capacidad de expresión.

En definitiva, leer implica razonar, crear y soñar; y mediante la rutina se va desarrollando el gusto por la lectura desde muy pequeños. Es muy importante que esta herramienta se lleve a cabo dentro de Kamuk, el desarrollo del hábito lector

comienza en las edades más tempranas, continúa a lo largo del periodo escolar y se extiende durante toda la vida. Las actividades y programas que se darán dentro de este espacio deben contribuir a establecer condiciones que permitan alcanzar un desarrollo adecuado a cada edad de los niños; Kamuk será un punto de encuentro de pequeños lectores, de intercambio de experiencias y recursos de todos los miembros de nuestra comunidad.

Para establecer las estrategias metodológicas que serán parte del modelo de enseñanza-aprendizaje, se debe definir el concepto del rol del niño. Kamuk comparte la visión que el modelo de educación Regio Emilia que tiene sobre los niños, donde se los concibe como un ser intelectual, emocional, social y moral; cuyas potencialidades serán guiadas y cultivadas cuidadosamente. Con este modelo, Kamuk pretende motivar a los niños a tomar sus propias decisiones y elecciones en compañía de sus contemporáneos, de esta forma se ayudará a los niños a darse cuenta, de una manera más profunda, de los distintos fenómenos que ocurren en el ambiente y poder experimentarlos.

El enfoque educativo es que los niños tengan una interacción directa con las experiencias, los objetos, las actividades y la gente. Ellos construirán su propio conocimiento interactuando con el mundo y la gente que los rodea. Mientras que los padres, cuidadores y profesionales encargados de la biblioteca deberán ofrecer un apoyo físico, emocional e intelectual. Debido a que los adultos son los que incitarán a pensar y decidir utilizando diversos materiales.

El programa de aprendizaje que habrá dentro de Kamuk estimulará el desarrollo integral del niño respetando su edad, intereses y ritmo de crecimiento, a la vez que fortalece sus capacidades emocionales y físicas; es necesario conocer la importancia de generar espacios educativos significativos en los niños, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas en el niño a partir de su propio pensamiento y deducción; puede crear su propia forma de ser y acceder a su plenitud como ser humano individual y social, necesita desarrollar su sentir, su pensar y su actuar y encontrar en su medio las referencias para crear su propio proyecto de vida y tener su propia identidad.

En el 2008, Hernández, S., nos habla sobre el modelo constructivista con las nuevas tecnologías aplicado en el proceso de aprendizaje, donde dicha teoría ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información, explorando a dicha teoría como el proceso dinámico y social que permite construir activamente su propio saber, no aprenden solo registrando algo en el cerebro sino aprender a construir el significado de experiencias ricas en contexto, siendo la tecnología utilizada en el proceso de aprendizaje dentro de Kamuk.

En esta metodología totalmente constructivista, el rol del niño es aprender de sus experiencias, obteniendo de ellas la capacidad de resolver problemas y dificultades, entender su entorno y comprenderlo. De esta manera el niño obtendrá aprendizajes significativos y experiencias enriquecedoras que promuevan a través de la exploración dudas e inquietudes, logrando así nuevos conocimientos. Por medio del aprendizaje activo los niños adquieren experiencias directas e



inmediatas generando un significado que se deriva de ellas por medio de la reflexión.

El aprendizaje activo consiste en la utilización de un conjunto de métodos más eficaces y experimentales, lo aborda Günter, L., (2008), es decir los niños actúan por sus deseos innatos de explorar, plantear preguntas y exigir respuestas acerca de las personas, materiales, sucesos e ideas que motivan su curiosidad, y que se encuentran en su entorno. Según Günter, L., el aprendizaje activo resulta especialmente importante en un entorno de enseñanza, las actividades se caracterizan por ser motivadoras y retadoras, orientadas a profundizar en el conocimiento, promoviendo una adaptación activa a la solución de problemas, con énfasis en el desarrollo de las competencias de niveles simples y complejos.

En Kamuk se estimulará las diferentes inteligencias múltiples, con el fin de permitir al niño que aborde el mundo de una manera diversa. Considerando de manera muy importante el contexto tecnológico, digital y audiovisual. Hay diferentes maneras de aprender y cada persona se destaca por unas capacidades u otras; mediante distintos recursos que se adaptan para desarrollar o potenciar las habilidades de los niños, obteniendo de esta manera destrezas, las cuales van permitir al niño desarrollarse a su máxima expresión. Es así como las inteligencias múltiples se convierten en potencializadores de aprendizaje de manera que si el niño no estimula sus otras habilidades, están van hacer ejercitadas y desarrolladas de una manera lúdica.

Este espacio interactivo llamado: Kamuk, ofrecerá una variedad de programas para incentivar la lectura de una manera diferente, así como una serie de actividades culturales que irán cambiando cada dos meses para darle la oportunidad al público de disfrutarlas. La metodología que la biblioteca usará será la de aprender mientras se divierten y exploran, por lo que las actividades y programas que se realicen deberán cumplir esta premisa.

El proyecto plantea el diseño de un espacio que sirva como biblioteca, siendo esta un conjunto de salas lúdicas que estimularán la lectura de una manera diferente; estas salas son Mini Piruetas, Caja Artística, Vida Natural, Mini Genios, Capsula Espacial y Erase una vez, las cuales han sido detalladas en el resumen del proyecto grupal. Además debe contar con personal que este a la disposición de los niños, que guíen sus actividades y que logren motivar la lectura en el desarrollo de los niños.

Los visitantes de Kamuk son niños de cero a doce años. Para este público estarán dirigidos los programas, contenidos y actividades que se den dentro de la infraestructura pensada para ellos, en cada área pueden estar de quince a veinte niños aproximadamente cada uno con su respectivo representante o cuidador, este número de niños es para que todos puedan realizar todas las actividades, sin necesidad de hacer largas filas para conocer y disfrutar cada una de las actividad; esté cupo de niños es para las áreas: Caja Artística, Vida Natural, Mini Genios, Capsula Espacial, dedicadas al trabajo con edades de tres a doce años.

Este espacio interactivo está conformado primero por: Mini Piruetas, el área de los más pequeños, un espacio totalmente multisensorial, enfocados para niños de cero a dos años, será apropiado y seguro para estas edades, cuya finalidad es la de estimular cada uno de los sentidos del niño, de esta manera se adquiere un conocimiento a través de la interacción y comunicación con el medio. En este lugar habrá un sin número de actividades que fortalecerán su área: motora, de lenguaje, autonomía, cognitiva e inteligencia emocional. Es importante mencionar que se destina esta sala solo para este rango de edad debido a que esta etapa del desarrollo es básicamente motor y están empezando a desarrollar la autonomía.

La entrada del salón de Mini Piruetas será por medio una piscina de pelotas, aquí pasarán tanto los niños como los adultos, en el caso del niño de meses que no puede pasar por está piscina de pelotas, pasará por una puerta en forma de tubos grandes de colores por donde saldrán burbujas grandes hechas de glucosa y sabor para que los niños puedan atrapar con la boca; y a la salida de esta sala habrá una pantalla gigante donde habrán libros solo para niños de cero a dos años, apropiados para la edad.

Todas las actividades que se darán en esta área, el niño las vivirá como un juego, donde se estimularán todos los sentidos dejando que el niño conozca y tenga la oportunidad de experimentar y disfrutar a través sus sentidos, por ejemplo: Túneles con pantallas táctiles donde aquí el niño disfrutará de animaciones de animales e instrumentos musicales; un tobogán con destellos multicolores que sean activados por la voz o sonido del niño; caminos de

alfombras con diferentes texturas, donde el niño pueda gatear, caminar o saltar, lo que el niño desee, entre otros.

El segundo espacio es: Caja Artística, engloba la sección de pintura, teatro y música, enfocado para niños de tres hasta los doce años, este espacio de arte ayuda a la enseñanza de habilidades creativas e importantes en el niño por ejemplo: la confianza en sí mismo. La entrada a sala caja artística será por medio de un teclado gigante, al momento de que cada tecla sea pisado por los niños éstas sonarán y serán iluminadas, en el caso de los adultos o niños que no quieran pasar existirá pasillos a los lados del teclado libre de sonidos, pero muy iluminado y tendrá un camino de huellas de diferentes colores que cuando el niño la pise está se moverá y le guiará en su camino; y a la salida de esta sala habrá una pantalla gigante donde habrán libros relacionadas a la temática. Las actividades de cada sala serán basadas en libros guías que permitirán a los niños vivir diferentes historia.

Las actividades que brindará esta área, se darán de manera experiencial y podrán expresar sus emociones más profundas, por ejemplo: reproductor de rookala para niños, con música dedicada para ellos; un cuarto de grabación con diferentes, instrumentos musicales; cuarto de lienzos para que el niño pinte libremente, utilizando cualquier técnica; un mini teatrín, donde los títeres también lo pueden realizar ellos; un rincón de teatro donde ellos pueden dramatizar y actuar, cualquier escena o el cuento; asientos que serán activados al momento de sentarse y provocarán un sonido y frente a los asientos existirá una pantalla en

tercera dimensión donde pueden realizar grabaciones de las notas musicales o videos.

La Caja Artística tendrá una temática de una historia, este libro guía que marca la pauta es: “El flautista de Hamelin”, la sala estará ambientada según la época del cuento, los guías que estarán disfrazados de los diferentes autores del cuento. Cuando los niños ingresen a esta sala se los introducirá a la historia a través de una pantalla con imágenes y escucharán varios relatos, en las otras pantallas saldrán frases e imágenes de distintas partes del cuento, por ejemplo: en el cuarto de grabación en la pantalla dirá que melodía crearías si fueras tu el flautista de la ciudad, esto hace hincapié a que el niño se convierta en el personaje de la historia, es un ejemplo de cómo el niño comienza a vivir la historia y los personajes.

Kamuk tiene dos estrategias para que el niño disfrute de todos los servicios que ofrece la biblioteca por completo; la primera es que el niño puede vivir la experiencia en la sala, al finalizar cada actividad, el niño tendrá varios desafíos, se invitará al niño a ir a la sala erase una vez a buscar el cuento y leerlo para que responda los desafíos planteados. La segunda estrategia es que el niño lea la historia cumpla con los desafíos y viva la experiencia en plenitud. Al finalizar las actividades en general va ver un reto para que el niño se gane y se pueda llevar lo que logro en cada sala, por ejemplo: En la caja artística se lleva la grabación de la melodía según el cuento que haya explorado.

El tercer espacio es: Vida Natural, área que abarca los diferentes ecosistemas, en este espacio se involucra a los niños con la naturaleza fomentando en ellos el respeto por el medio ambiente y formando una conciencia ambiental. La entrada de la sala vida natural será por medio de una cortina de helechos, se escuchará el sonido de la naturaleza y así mismo en la salida de esta sala habrá una pantalla gigante donde habrán libros relacionadas a la temática.

Todas las actividades que se darán en esta área, el niño podrá vivirlas como si fueran reales y se fomentará el cuidado hacia el medio ambiente, por ejemplo: actividades con realidad aumentada, para que lo que el niño imagine lo sienta real, por ejemplo por medio de una aplicación en las tablets el niño pueda escoger los animales que quiere conocer y de esta manera verá en la pantalla lo desconocido para él; otra actividad sería su dibujo en tercera dimensión, donde el niño realiza un dibujo acerca de la naturaleza y luego utilizará la pantalla, para que el dibujo tome vida; otra actividad es que habrán espacios es los que podrán conocer ciertos animales por ejemplo: el estanque de tortugas y podrán conocer de cerca; entre otros.

La Vida Natural tendrá una temática de una historia, y puede ser abordado con el libro: “El libro de la selva”, la sala estará ambientada según la temática del cuento, los guías que estarán disfrazados de los diferentes personajes del cuento. Cuando los niños ingresen a esta sala se los introducirá a la historia a través de una pantalla con imágenes y escucharán varios relatos, en las otras pantallas saldrán frases e imágenes de distintas partes del cuento, por ejemplo: mediante la actividad de realidad aumentada conocerán más de cerca la historia de Mowgli.

El cuarto espacio es: Mini Genios, involucra la ciencia, en este espacio los niños trabajarán experimentos y descubrimiento. La entrada de la sala es por medio de un piso elástico, por el cual los niños ingresaran saltando, en el caso de los adultos o niños que no quieran pasar a los lados del piso elástico existirá una rampa eléctrica, y así mismo en la salida de esta sala habrá una pantalla gigante donde habrán libros relacionadas a la temática.

Las diferentes actividades que existirá en esta área, el niño podrá experimentarlas como grandes científicos, por ejemplo: actividades de experimentos físicos como bola estática donde el niño al tocarla se le eriza el cabello, y químicos como la erupción de un volcán, en el niño a través de una maqueta poder llevar a cabo la reacción química; entre otros.

Mini Genios tendrá una temática de una historia, este libro guía es al estilo de: “Frankenstein”, la sala estará ambientada según la temática de la historia, los guías que estarán disfrazados de los personajes del cuento. Cuando los niños ingresen a esta sala vivirán la historia a través de experimentos elaborados por ellos mismo con el apoyo y colaboración de un adulto, por ejemplo: proyectos de física de circuitos de electricidad, en los que el niño al aplastar un switch prenderán y apagarán la luz, pero ellos podrán observar las conexiones eléctricas y como va atravesando la electricidad.

La quinta sala es: Capsula espacial, implica conocimientos sobre los astros, planetas, y todos los componentes sobre la galaxia, en este espacio los niños descubrirán como está conformado el espacio y que sucede en él. En la entrada

estará ubicada una pantalla donde el niño al momento de mover sus manos aparecerá cometas, estrellas, planetas, entre otros; que se moverán en la misma dirección que la mano del niño. Como las demás salidas existirá una pantalla gigante donde habrá libros relacionados a la temática.

En esta área existen diversas actividades lúdicas, donde los niños se convertirán en grandes astronautas, por ejemplo: actividades en la cámara de gravedad; simuladores de cohetes, donde el niño podrá manejar y conocer todo acerca de este transporte; en el telescopio el niño podrá observar las estrellas y cometas o diferentes astros que mueven en el momento; entre otros.

Capsula Espacial tendrá la temática del: “El principito”, cuando los niños ingresen a esta sala vivirán y conocerán los planetas que visito el personaje principal, entrando a diferentes simuladores de los asteroides que el principito visitó resolviendo distintos desafíos en cada uno de ellos, al finalizar el recorrido de las capsulas los niños tendrán una pantalla donde podrán dibujar el planeta tierra ideal para ellos.

Las actividades pueden ser modificadas y sustituidas por otras mes a mes, dependiendo de la organización y planificación interna. El equipo de trabajo de Kamuk debe tener en consideración que las actividades deben ser complementadas con la lectura, es decir que es necesario utilizar cuentos, historias, fabulas, etc., para motivar y diseñar las diferentes actividades.

El sexto y último espacio pero no menos importante: Erase una vez, el centro de Kamuk, el encuentro con la paz, imaginación y fantasía, en donde



algunos comienzan a crear un placer al escuchar relatos y a la lectura. En este centro habrán pantallas grandes táctiles donde estará todo el fondo bibliográfico de Kamuk, aquí los niños podrán escoger su cuento digitalmente seleccionando y sus preferencias, escogiendo así el que más les interese, estas pantallas también tendrán una voz que explique el proceso de selección del libro, teniendo así, en consideración a los niños con diferentes discapacidades, cabe recalcar que todos los libros tendrán traducción a braile y serán sensoriales, sonoros, entre otros; de esta manera fomentamos la lectura incluyendo a la diversidad de público que visita Kamuk.

Parte de los programas de iniciativa a la lectura y actividades culturales que Kamuk propone, involucrar tanto instituciones o personajes locales y nacionales. Estas actividades pueden ser: Talleres por parte de la Fundación Narices Rojas; Exposición de show títeres de Anita Von Buchwald; Exposiciones de ciencia de alumnos de la ESPOL; Lectura de libros por sus autores, por ejemplo Margarita Barriga. Los días cívicos forman parte de nuestra cultura e historia, deberían ser fechas importantes, siendo estas fechas las temáticas principales para la realización de las actividades en los días correspondientes. Algunos días especiales que deben de ser tomados en consideración y recordados para las actividades.

Es importante para Kamuk brindar un apoyo integral y directo tanto al desarrollo del niño como a su familia, ya que este es el sistema principal que influye en él. Por esta razón se planificarán talleres de temas relevantes, para niños y para los padres. Los talleres se darán a cabo a través de las historias que motivarán al niño a seguir aprendiendo. Asimismo se planificarán talleres de

capacitación para el equipo de trabajo de Kamuk y también pueden ser dados a docentes de otras instituciones.

## Reflexión Personal

Desde un principio mi tema de tesis fue un reto y algo muy innovador, He tenido la ventaja de que mi tema individual ha sido ligado a mi carrera, donde he podido conocer mucha más información y más actualizada, y tratando siempre de hacer la diferencia de partir de lo que ya existe, tanto en mis estudios como en el ámbito profesional, Siempre tuve la oportunidad de aportar con algo más desde el ámbito de la educación, siendo mis conocimientos, las bases de trabajo para que mis otras compañeras puedan avanzar sus partes, por ejemplo: no puedes realizar un levantamiento del personal que va trabajar, si no conoces y tienes claro, con que edades y para quienes te vas a enfocar y van hacer el eje del proyecto.

Mi tema individual fue de la metodología de enseñanza, consideraba que era un tema fácil, porque ya tenía conocimientos previos, debido a mi carrera, pero a medida que iba avanzado mi parte individual y todo el proceso de titulación me di cuenta que todo lo que podamos aprender siempre será poco, siempre queda algo más por indagar, profundizar, sobre todo cuando te enseñan material que nunca antes habías leído, y lo ves totalmente relevante e importantísimo para tu ámbito profesional.

## Referencias Bibliográficas

Vaca, J. & Hernández, D. (2006). *Textos en papel vs textos electrónicos: ¿nuevas lecturas?*. Perfiles educativos. Vol. XXVIII. Núm. 113. P107.

Hernández, S. (2008). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías aplicando en el proceso de aprendizaje*. Revista de Universidad y sociedad de conocimiento. Vol. 5. N2. Recuperado de: [http://www.dataprix.com/files/conocimiento\\_tecnologico.pdf#page=26](http://www.dataprix.com/files/conocimiento_tecnologico.pdf#page=26).

Günter, L. (2008). Active learning and methods of teaching. Revista de Educación. Alemania. Número extraordinario

## **Bibliografía**

- Casas, F. (2002). *Infancia: perspectivas psicosociales*. Buenos Aires: Ediciones Paidós, SAICF.
- Decroly, O y Monchamp, E. (1986). *El juego Educativo*. Ed. Morata S.A. España, Madrid.
- Díaz Vega, J.L. *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. (1997). Ed. Trillas. México, D.F.
- Diccionario de Autores. (2003). *Reggio Emilia*. Recuperado de: <http://www.waece.org/diccionario/diccionario.php?cadena=Reggio%20Emilia>
- High Scope Educational Research Foundation. (2000). *Perfil de Aplicación del Programa High Scope Nivel Preescolar*. México, D.F. Editorial Trillas, S.A. de C.V.
- High Scope Educational Research Foundation. (1999). *Registro de Observación del Niño Preescolar de High Scope de dos años seis meses a seis años de edad*. México, D.F. Editorial Trillas, S.A. de C.V.
- Hohman, M. (2000). *La educación de los niños pequeños en acción*. México: Editorial Trillas.
- Lejarraga, H. (2008). *Desarrollo del niño en contexto*. Buenos Aires: Paidós.
- M.I. Municipalidad de Guayaquil. (2005). *Promotor del Desarrollo Integral Infantil*. Edición Formar Educación a distancia. Guayaquil, Ecuador

Post, J. & Hohman, M. (2003). *Bebés en Acción*. México: Editorial Trillas.

Relpe. (2010), *Sin Violencia se educa mejor*. Unicef Paraguay. Recuperado de:

<http://www.relpe.org/sin-categoria/sin-violencia-se-educa-mejor/>

Rogoff, B. 2003. *The Cultural Nature Of Human Development*, Oxford University Press. New York.

Téllez del Río, R. (s.f.). *Introducción a la estimulación temprana*. Recuperado de:

[http://www.quimica.unam.mx/IMG/pdf/INTRODUCCION\\_A\\_LA\\_ESTIMULACION\\_TEMPRANA.pdf](http://www.quimica.unam.mx/IMG/pdf/INTRODUCCION_A_LA_ESTIMULACION_TEMPRANA.pdf).

## Anexos

### Taller para niños de 0 - 2 años

<b>Tema</b>	<b>Especificación</b>
Juegos Musicales para bebés	El taller tiene la finalidad de mejorar las capacidades como la coordinación.
Cuéntame un cuento	Exposición de cuentos ecuatorianos para niños.
Día artístico	Se procura estimular la motricidad fina mediante la técnica de pintura y de que el niño se familiarice con los conceptos de espacio, tamaño, color, etc.; basado en el libro guía del mes
Expresión corporal	Descubrir su cuerpo a través del movimiento; basado en el libro guía del mes.
Gimnasia para bebés	Mediante rutinas de ejercicios se contribuye a fortalecer la musculatura de los bebés y adquiera un mejor sentido del equilibrio y desarrolle todo tipo de habilidades motoras, basado en el libro guía del mes.
Hay que esconder al mono	Un show de títeres de animales que llamen la atención de los niños, basado en el cuento del mono.
Música en inglés	Taller con padres de familia disfrutando de la música y el movimiento en el idioma inglés.
Ciencia y tecnología	Exhibiciones interactivas para explorar tales como juegos, rompecabezas y actividades que mantendrán entretenidos a los más pequeños de la casa y a los padres de familia, mediante la tecnología.

### Taller para niños

<b>Tema</b>	<b>Especificación</b>	<b>Edades</b>
Cuéntame un cuento	Demostración de cuentos ecuatorianos para niños y realizarán actividades para hacer cuentos o dramatizarlos.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
El secreto de Kamuk	Actividades que promuevan a los niños como usuarios autónomos.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años

¿Qué más podemos hacer con los cuentos?	Realizaran un cine de animación mediante la demostración con sus propios dibujos animados en plastilina con historias, personajes, escenografías y sonidos.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
Un viaje al mágico de ciencia y tecnología	Realizarán experimentos científicos cuya finalidad es que el niño participe y conozca el efecto de la ciencia en el mundo que los rodea, motivándolos a investigar y profundizar más.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años
Danza para niños	Taller de diferentes tipos de danzas para niños.	Grupo de 3 a 5 años
Taller de Cerámica	Trabajar a partir de juegos y canciones que estimulen la integración, interacción entre niños y ejerciten la motricidad fina cada uno, basado con libros relevantes en el tema	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
Minichefs	Desarrollar su creatividad y disfrutar de la cocina. Acercar a los pequeños de la casa a que descubran el amplio mundo de los sabores, colores y formas que nos ofrecen los alimentos y su transformación al momento de cocinar, usando como guía libros de recetas que estén dentro de la biblioteca.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
Juegos teatrales	Mediante el teatro juegan a crear, inventar y aprenden a participar y colaborar en grupo, donde los niños tienen que crear la historia que van actuar.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
Artemania	Se busca desarrollar en los niños habilidades y destrezas que fortalezcan su capacidad creativa, una forma novedosa de dar una segunda oportunidad a las cosas que tenemos en casa y encontrar el placer del reciclaje para cuidar nuestro medio ambiente.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
Folklore	Desarrollen la práctica variada de danzas folklóricas de expresión motriz y de ejecución, en base de un libro de tema.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
Taller la Orquesta	Mediante el juego y las canciones son los principales elementos expresivos y de comunicación, basados en un cuento.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
Fotógrafos	Este taller será una primera incursión en el mundo de la fotografía a través del juego, donde un grupo de niños tienen que personificar las escenas mientras otro grupo toma las fotos, así van rotando.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
Manualidades ecológicas	Darle otro uso a esos materiales que tengan en casa y ya no los utilizan, utilizando la imaginación de los niños y conceptos básicos, basado en el libro guía del mes.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años



Animación a la lectura	La lectura es un pilar fundamental en el desarrollo de los niños y no la debemos entender solo como un complemento la educación para el futuro de los niños. Los padres tienen que potenciar la lectura en sus hijos, como evaluación del taller los padres realizarán cuentos para sus hijos.	Grupo de 3 a 5 años Grupo de 6 a 8 años Grupo de 9 a 12 años
------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------

### Talleres de Capacitación para el Equipo de Trabajo de Kamuk

Hola Kamuk	Comprender Kamuk actividades Conociendo un poco la historia de Kamuk, se darán a conocer las actividades para iniciar a los niños como usuarios y los beneficios que da visitar Kamuk.
Taller de primeros auxilios	Los accidentes son situaciones comunes a las cuales están expuestas las personas de todas las edades, este taller dará herramientas para actuar correctamente frente a emergencias comunes y brindar primeros auxilios mientras llega la atención médica especializada. Será dado por Benemérito cuerpo de bomberos de Guayaquil. Este taller debe ser dado de carácter obligatorio, ya que es una premisa a cumplir por las empresas e instituciones de la ciudad.
Técnicas lúdicas	Se basa en la realización de diversos tipos de juegos y técnicas para conocerse, presentarse y aprender temas relacionados con el diseño, la planificación y la coordinación de actividades lúdicas centradas en el aprendizaje, se dará herramientas de trabajo para realización de actividades con los niños.